

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan pengimplementasian keseluruhan *Game Design Document* (GDD) dan untuk mengakhiri laporan Tugas Akhir Pengembangan Game “Tanam Padi” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran, maka penulis menarik beberapa kesimpulan pokok mengenai permasalahan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut :

1. Pada tahap perancangan, game ini dapat terancang dengan sistematis dan dengan menggunakan GDD, perancangan game “Tanam Padi” dapat lebih terperinci dan maksud dari pembuatan game ini dapat tersampaikan. Pembuatan aset grafis serta aset lainnya berjalan dengan baik dan sistematis. Pada tahap implementasi, semua aset grafis maupun aset lainnya dapat terimplementasikan dengan baik, game berjalan cukup lancar pada semua perangkat yang diuji, meskipun tidak di semua perangkat game dapat berjalan dengan layar *fullscreen*. Hanya perangkat dengan *aspect ratio* 5:3 game dapat berjalan dengan *fullscreen*, sedangkan pada *aspect ratio* lainnya game tidak dapat berjalan dengan *fullscreen*

### 5.2 Saran

Walaupun pada awalnya game ini telah dirancang sedemikian rupa, namun tidak menutup kemungkinan seiring dengan berjalannya waktu dan banyak hal yang perlu dikembangkan dan diperbaiki dari game ini. Beberapa hal yang

mungkin dapat dilakukan untuk pengembangan *Game* “Tanam Padi” kedepan antara lain :

1. Dalam pengaplikasiannya, game tidak berjalan *fullscreen* pada beberapa perangkat, maka perlu adanya pembenahan dari segi *layout* dan *script* game.
2. Dalam *gameplay* perlu adanya cerita atau ilustrasi yang mendukung jalannya permainan agar pengguna tidak merasa bosan dengan game tersebut. Dengan demikian ketertarikan pengguna dengan game ini akan semakin besar.
3. Perlu menggunakan *game engine* yang mumpuni dan terbaru, pembuatan game menggunakan Adobe Flash dirasa kurang mendukung sepenuhnya untuk game Android saat ini.

